

# TERMINATOR 2

It's the near future...battle rages between man and machine. Yet despite the awesome power of the machines the rebels are winning, until Skynet, the computer that controls the machines sends a Terminator through time to destroy the rebel leaders' mother, Sarah Connor, who is living in the time '1984'.

They failed.

Undaunted, another Terminator was sent back in time to 1994 to strike at John Connor, the future rebel leader, who is still a child at the time.

The resistance must protect the child.

Again the rebels were able to send a lone warrior to protect him. This time they will fight on the enemy's terms. This time a machine will battle one of its kind.

## LOADING

### COMMODORE

#### CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on-screen instructions.

#### DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD""8.1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

## CONTROLS

You can play this one-player game using joystick only in port 2.

RUN/STOP - PAUSE/UNPAUSE

JOYSTICK

### LEVELS 1.5 & 8

LEFT  
RIGHT  
DOWN  
UP & FIRE  
DOWN & FIRE  
LEFT & FIRE  
RIGHT & FIRE  
DIAGONAL UP LEFT & FIRE  
DIAGONAL UP RIGHT & FIRE  
DIAGONAL DOWN LEFT & FIRE  
DIAGONAL DOWN RIGHT & FIRE

WALK LEFT  
WALK RIGHT  
CROUCH  
HIGH KICK  
CROUCH/PUNCH  
PUNCH  
BLOCK  
UPPERCUT  
HEAD BUTT  
LOW KICK  
KNEE

### LEVELS 2 & 8

LEFT  
RIGHT  
UP  
DOWN

STEER LEFT  
STEER RIGHT  
MOVE UP/ACCELERATE  
MOVEDOWN/DECELERATE

On level 8 pressing FIRE will shoot Sarah's gun at the sight. The sight will sway from side to side depending on the movement of the SWAT van.

### LEVEL 3

Press fire to select a block (the cursor will flash rapidly) then push the joystick in the appropriate direction of the block you wish to swap.

### LEVEL 4

UP  
LEFT  
RIGHT  
DOWN

WALK INTO LIFT  
RUN LEFT  
RUN RIGHT  
CROUCH

Press the fire button to strike out in the direction you are facing.

### LEVEL 6

Push the joystick in the appropriate direction to move the blocks into the space available.

### LEVEL 7

UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT

ENTER LIFT  
DUCK  
RUN LEFT  
RUN RIGHT

Press fire to shoot in the direction you are facing.

## STATUS AND SCORING

### LEVELS 1.5 & 8

HIGH KICK - 500  
LOW KICK - 500  
UPPERCUT - 1000  
HEADBUTT - 750  
PUNCH - 100  
CROUCHING PUNCH - 200  
KNEE - 750

### LEVELS 3 & 6

100 POINTS X TIME REMAINING

### LEVELS 2 & 8

AVOIDED OBSTACLES - 100  
SUCCESSFUL JUMPS - 500  
AVOIDING CARS - 200

### LEVEL 6 ONLY

PER HELICOPTER HIT - 250

### LEVEL 7

VARIOUS POINTS ARE AWARDED PER SWAT MAN.

5000 POINTS ARE AWARDED FOR EACH LEVEL COMPLETED.

The status panel displays:-

The faces of the characters in play and energy remaining.

## GAMEPLAY

### LEVEL 1

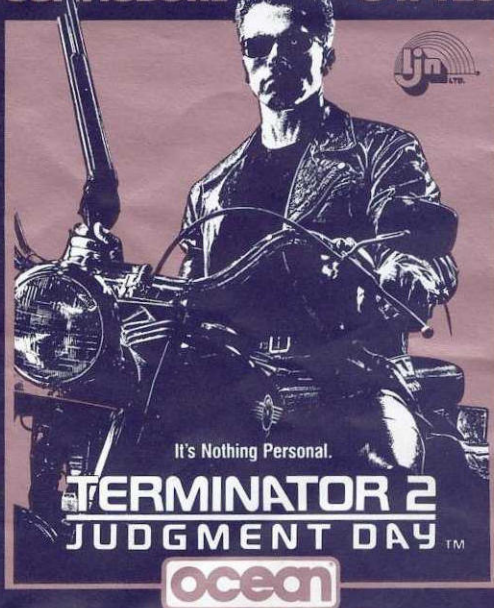
You are in control of the T800 Terminator. You must defeat the T1000, temporarily, to allow John to escape.

### LEVEL 2

Take control of the T800 and John on a Harley Davidson motorbike.

Manoeuvre your way through a storm drain, whilst being pursued by the T1000 in an articulated lorry. Every time you crash into an object the T800 loses energy, while crashing into the lorry means that John loses energy.

COMMODORE 64/128



It's Nothing Personal.

# TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY™

ocean

### LEVEL 3

In this section you must perform a minor operation on the T800's arm. This is achieved by moving the flashing cursor around the grid and arranging the blocks in the correct order.

This level is timed. Achieving 100% puzzle completion will regain all of the T800's energy.

### LEVEL 4

You are in control of Sarah Connor - armed only with a broom handle! You must escape from the maze of corridors and lifts of the mental institute.

### LEVEL 5

The T800 must gain enough time for Sarah and John to escape in the lift to the car park.

### LEVEL 6

Your task is to rearrange the blocks on the T800's face until they match up to the original picture. This level is timed and 100% completion will give T800 full energy.

### LEVEL 7

Once again you are in control of the T800 and must shoot your way out of the Cyberdyne Laboratories through a heavily armed SWAT team.

### LEVEL 8

T800 is in control of the SWAT van making his escape with Sarah and John Connor. He is being pursued by T1000 in a helicopter.

Sarah can fire at the helicopter from the back of the van. You must disable the helicopter's controls by shooting at it.

### LEVEL 9

T800 must battle it out for the last time with the T1000.

Not only must you drain him of his energy but you must also force him into a vat of molten steel.

## HINTS AND TIPS

On the combat sections watch your energy - the T1000 keeps attacking you so don't forget to block.

On levels 4 and 8 ducking will avoid enemy fire and punches so keep your eye on the enemy's movements.

Whilst on the motor bike use the jumps to avoid going through water which disables your controls.

Shooting the helicopter successfully from the SWAT van will disable it for a short period giving you time to manoeuvre.

Remember to conserve energy throughout the game - don't take any risks!

## TERMINATOR 2

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING. CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge.

Please note that this does not affect your statutory rights.

## CREDITS

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved.

Programmed by Bobby Earl

Graphics by Martin McDonald and Don McDermott

Music and FX by Jonathan Dunn

Game design by Dimension Creative Designs

©1991 Ocean Software Limited.

LJM is a REGISTERED TRADEMARK OF LJM LTD.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.



## TERMINATOR 2

Die Handlung spielt in der nahen Zukunft ... es herrscht Krieg zwischen Mensch und Maschine. Trotz der erschreckenden Macht der Roboter scheinen jedoch die Rebellen zu gewinnen, bis Skynet, der Computer, der die Maschinen steuert, einen Terminator auf eine Reise durch die Zeit schickt, um die Mutter des Anführers der Rebellen, Sarah Connor, zu töten, die im Jahre 1984 lebt. Dies gelang ihnen nicht.

Ungeachtet dessen wurde ein anderer Terminator zurück ins Jahr 1994 geschickt, um John Connor, den zukünftigen Anführer der Rebellen, der zu dieser Zeit noch ein Kind ist, anzugreifen.

Der Widerstand muß diese Kind schützen. Wiederum gelang es den Rebellen, einen einsamen Krieger auszuwählen, um ihn zu schützen. Diesmal werden sie nach den Regeln des Gagners kämpfen. Diesmal kämpfen Roboter gegen Roboter.

## DAS LADEN

### COMMODORE

#### KASSETTE

Kassette in den Commodore-Rekorder mit der bedruckten Seite nach oben einlegen. Die Kassette muß zum Laden zurückgespielt und alle Kabel müssen ordnungsgemäß angeschlossen sein. SHIFT-(Umschalt)-Taste und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen - AUF DEM REKORDER PLAY DRÜCKEN. Dann wird das Programm automatisch geladen. Für das Laden auf dem C128 GO 8.4 (RETURN/ENTER) eingeben, dann die Anweisungen für C64 befolgen. BITTE BEACHTEN: Dieses Spiel wird als eine Reihe von Einzelteilen geladen - bitte die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen.

Den 64-Modus wählen (bei Einsatz des Commodore 128). Das Laufwerk einschalten, das Programm mit dem Etikett nach oben ins Laufwerk legen.

LOAD \*8.4 (RETURN/ENTER) eingeben, dann erscheint der Eingangs-Bildschirm und das Programm wird automatisch geladen.

## STEUERUNG

Dieses Spiel für einen Spieler kann nur mit dem Joystick in Port 2 gespielt werden.

RUN/STOP PAUSE/PAUSE BEENDEN

### JOYSTICK

#### STUFEN 1, 5 & 8

LINKS	- LINKS GEHEN	RECHTS & FEERN	- ABBLOCKEN
RECHTS	- RECHTS GEHEN	DIAG. LINKS OBEN & FEERN	- FAUSTHIEB OBEN
UNTEN	- HOCKSTELLUNG	DIAG. RECHTS OBEN & FEERN	- KOPF RAMMEN
OBEN & FEERN	- TRITTS OBEN	DIAG. UNTEN & FEERN	- TRITTS UNTEN
LINKS & FEERN	- FAUSTHIEB	DIAG. RECHTS UNTEN & FEERN	- KNE
UNTEN & FEERN	- HOCKSTELLUNG/FAUSTHIEB		

#### STUFEN 2 & 8

LINKS	- NACH LINKS STEUERN	OBEN	- NACH OBEN/AUFBREMSEN
RECHTS	- NACH RECHTS STEUERN	UNTEN	- NACH UNTEN/ABBREMSEN

Drückst du auf Stufe 8 den Feuerknopf, wird die Gierke (Gierke) in Richtung der auf dem Bildschirm angezeigten Fadenkreuz schwenkt mit der Bewegung des SWAT-Wagens von Seite zu Seite.

Drückst du auf Stufe 8 den Feuerknopf, wird die Gierke (Gierke) in Richtung der auf dem Bildschirm angezeigten Fadenkreuz schwenkt mit der Bewegung des SWAT-Wagens von Seite zu Seite.

Durch Drücken des Feuerknopfs einen Block auswählen (der Cursor blinkt schnell), dann den Joystick in die entsprechende Richtung des Blocks drücken, den du austauschen möchtest.

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

Oben Links In den Lift Steigen Rechts Nach Rechts Laufen Hockstellung

## TERMINATOR 2

Siamo in un prossimo futuro. Inizia una battaglia fra gli uomini e le macchine ma malgrado la potenza spaventosa delle macchine stanno vincendo i ribelli. finché Skynet, il computer che controlla le macchine, manda un Terminator attraverso il tempo a distruggere la madre del condottiero dei ribelli. Sarah Connor, che vive nel tempo di 1984.

Imperfattibili, si mandò un altro Terminator attraverso il tempo all'anno 1994 a colpire John Connor che è ancora ragazzo ma che sarà il futuro capo dei ribelli. La Resistenza deve proteggere il ragazzo. Ancora una volta i ribelli potranno mandare un solo guerriero a proteggerlo. Questa volta lotteranno in condizioni di parità con i nemici. Questa volta una macchina farà battaglia contro una della stessa natura.

## GARICAMENTO

### COMMODORE

#### KASSETTE

Collochi la cassetta nel tuo registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto e controlla che sia rivolta fino all'inizio e che tutti i cavi siano debitamente collegati. Premi il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video - premi PLAY ON TAPE. Il programma allora si caricherà automaticamente. Per caricare nel modello C128 digita GO 8.4 (RETURN), e poi segui le istruzioni C64. ATTENZIONE: Questo gioco si carica in più parti - segui le istruzioni a video.

#### DISKETTE

Sei il modo 64 (se stai usando il Commodore 128). Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto.

DiAG LOAD \*8.4 (RETURN): comparirà la videata introduttiva e il programma si caricherà automaticamente.

Questo è un gioco per un giocatore adoperando joystick soltanto collegato alla porta 2.

RUN/STOP PAUSE/PAUSE

JOYSTICK

LIVELLO 1, 5 & 8

SINISTRA	- CAMMINARE A SINISTRA	SINISTRA E FUOCO	- PUGNO
DESTRA	- CAMMINARE A DESTRA	DIAG. ALTO/SINISTRA E FUOCO	- PUGNO MONT.
BASSO	- ACCOVACCIARTI	DIAG. ALTO/DESTRA E FUOCO	- TESTATA
ALTO E FUOCO	- CALCO ALTO	DIAG. BASSO/SINISTRA E FUOCO	- CALCO BASSO
BASSO E FUOCO	- ACCOVACCIARTI /PUGNO	DIAG. BASSO/DESTRA E FUOCO	- GINOCCHIATA
DESTRA E FUOCO	- BLOCCARE		

VERSO SINISTRA - STERZARE A SINISTRA VERSO L'ALTO - SALIRE/ACCELERARE

VERSO DESTRA - STERZARE A DESTRA VERSO IL BASSO - SCENDERE/DECELERARE

Sui livello 8, il primo il pulsante FUOCO sparirà l'arma da fuoco di Sarah alla mira, che oscillerà da un lato all'altro secondo il movimento del furgone dello SWAT.

LIVELLO 3

Premi il pulsante FUOCO per scegliere un blocco (il cursore lampeggerà rapidamente), poi spingi il joystick nella direzione adatta al blocco che vuoi scappare.

LIVELLO 4

VERSO L'ALTO - CAMMINARE NELL'ASCENSORE VERSO SINISTRA - CORRERE A DESTRA

VERSO SINISTRA - CORRERE A SINISTRA VERSO IL BASSO - ACCOVACCIARTI

Premi il pulsante FUOCO per tirare colpo nella direzione di fronte a te.

LIVELLO 5

Spingi il joystick nella direzione adatta per spostare i blocchi nello spazio disponibile.

LIVELLO 7

VERSO L'ALTO - ENTRARE NELL'ASCENSORE VERSO SINISTRA - CORRERE A SINISTRA

VERSO IL BASSO - PIEGARTI RAPIDAMENTE VERSO DESTRA - CORRERE A DESTRA

Premi FUOCO per sparare nella direzione di fronte a te.

STATO DI GIOCO E PUNTEGGIO

LIVELLI 1, 5 & 8

CALCO ALTO	-	500	PUGNO	-	100
CALCO BASSO	-	500	PUGNO DA POSIZIONE ACCOVACCIATA	-	200
PUGNO MONTANTE	-	1000	GINOCCHIATA	-	750
TESTATA	-	750			

LIVELLI 3 & 8

100 PUNTI X TEMPO RESTANTE

LIVELLI 2 & 8

OSTACOLI EVITATI	-	100	AUTOMOBILI EVITATI	-	200
SALTI RIUSCITI	-	500			

LIVELLO 9

SOLTANTO: OGNI COLPO ALL'EUOTTERO - 250

LIVELLO 7

VENGONO ASSEGNATI PUNTI DIVERSI PER UOMO DELLO SWAT COLPITO.

RIEVALI 5000 PUNTI PER OGNI LIVELLO PORTATO A COMPIIMENTO.

Il numero indicatore dello stato di gioco mostra:

La faccia dei caratteri in gioco e l'energia restante

## ESECUZIONE DEL GIOCO

LIVELLO 1

Sei ai comandi controllando il Terminator T800. Devi sconfiggere il T1000, temporaneamente, per permettere a John di scappare.

LIVELLO 2

Assumi comando del T800 e di John su una motocicletta Harley Davidson. Manovrati via per una galleria di scolo da tempesta, inseguito dal T1000 in un autocarro anticarro. Ogni volta che cozzati contro un oggetto il T800 perde energia, mentre scontri con l'autocarro perdi energia a John.

LIVELLO 3

In questo episodio sei obbligato a eseguire un'operazione minore sul braccio del T800. Si effettua questo spostando il cursore lampeggiante intorno alla graticola e disponendo i blocchi nell'ordine corretto.

La durata di questo livello viene misurata. L'adempimento totale del puzzle ricompenserà tutta l'energia perduta del T800.

LIVELLO 4

Sei ai comandi controllando le azioni di Sarah Connor che è armata soltanto con un manico di spago. Devi scappare dal labirinto di corridoi e ascensori dell'istituto psichiatrico.

LIVELLO 5

Il T800 deve guadagnare abbastanza tempo per permettere a Sarah e John di scappare nell'ascensore all'area di parcheggio.

LIVELLO 6

Il tuo compito è di riordinare i blocchi sulla faccia del T800 finché si accordino col quadro originale. La durata di questo livello viene misurata e l'adempimento totale restituirà piena energia al T800.

LIVELLO 7

Accora una volta sei ai comandi controllando il T800 e devi intraprendere una sparatoria disperata con una squadra dello SWAT fortemente armata, per uscire dai Laboratori Cyberdyne.

LIVELLO 8

Il T800 sta guidando il furgone dello SWAT scappando con Sarah e John Connor. Sono inseguiti dal T1000 in un elicottero. Sarah può sparare all'elicottero dalla parte posteriore del furgone. Devi rendere inservibili i comandi dell'elicottero, sparandoli.

LIVELLO 9

Il T800 deve combattere per l'ultima volta col T1000. Non solo devi esaurire tutta l'energia di questo ma anche devi forzarlo a cadere in una vasca di acciaio fuso liquido.

## CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Negli episodi di combattimento la attenzione alla tua energia. Il T1000 continua sempre ad attaccarti e perciò non dimenticare di bloccare.

Sui livelli 4 e 8 il joystick tenderà gli spari e pugnali del nemico e perciò tieni d'occhio i suoi movimenti.

Mentre stai guidando la motocicletta, servi dei salti per evitare di passare per l'acqua che rende inservibili i comandi.

Il colpire l'elicottero sparando dal furgone dello SWAT T800 renderà inservibile per poco tempo che ti darà l'opportunità di far manovra.

Ricorda di conservare energia per tutto il gioco: non prenderti rischi!

## TERMINATOR 2

La codificazione del programma e la rappresentazione grafica sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.

## RICONOSCIMENTI

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carlo International N.V. Tutti i Diritti Riservati.

Programmato da Bobby Earl Grafica da Martin McDonald e Don McDermott

Musica e effetti speciali da Jonathan Dunn Disegno del gioco da Dimension Creative Designs

Produzione Jon Woods ©1991 Ocean Software Limited.

## DANKSAGUNGEN

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carlo International N.V. Alle Rechte vorbehalten.

Programmiert von Bobby Earl Spiel-Design von Dimension Creative Designs

Crak von Martin McDonald und Don McDermott ©1991 Ocean Software Limited

Musik und FX von Jonathan Dunn